



DAFTAR PUSTAKA

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Arianti, N. Md., Wiarta, I. Wyn., & Darsana, I. Wyn. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 394. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT.Rajagrafindo Persada.
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(03), 2966–2976.
- Ayu, R. E., Sari, I., Yuniasti, A., Wulandari, R., Hadi, W. P., Ahied, M., & Sutarja, M. C. (2022). Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa melalui Pembelajaran Collaborative Problem Solving Berbantuan Media Phet. In *Jurnal Natural Science Educational Research* (Vol. 5).
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Fadilah, putri. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematis Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa Kelas VII SMP*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA.
- Hartatiana, H. (2014). Pengembangan Soal Pemecahan Masalah Berbasis Argumen Untuk Siswa Kelas V Di SD Negeri 79 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika Sriwijaya*, 8(2), 76–85.
- Hidayat, A., Sa'dijah, C., & Sulandra, I. M. (2019). Proses Berpikir Siswa Field Dependent dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Polya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 923. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12634>
- Isharyadi, R. (2018). Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 48–55.
- Jainuri, M. (2019). *Pengantar Aplikasi Komputer (SPSS)*. Hira Institute.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khabibah, S., & Wibowo, T. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Berdasarkan Langkah Polya. *Ekuivalen: Pendidikan Matematika*, 20(2).
- Kurniawati, I., Setiawan, A., Anwar, M. S., & Muhammad, I. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematika Siswa Pada Materi SPLDV. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 124–134. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.200>



- Lineaus, J. F., Rizal, M., & Anggraini, A. (2016). Analisis Pemecahan Masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas X SMA Negeri 1 Banawa berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 3(3).
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Ma'wa, A., Hapipi, H., Turmuzi, M., & Azmi, S. (2021). Pengembangan LKPD berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 631–640. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i4.114>
- Nada, Q. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO.
- Nadhifa, N., Maimunah, M., & Roza, Y. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 63–76. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.477>
- Nissa, I. C. (2015). *Pemecahan Masalah Matematika (Teori dan Contoh Praktek)*. Duta Pustaka Ilmu.
- Nofiansyah, W., Sumarno, S., & Ekawati, W. (2023). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Penyelesaian Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di SMP Karya Bhakti. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 4(1), 64. <https://doi.org/10.32332/linear.v4i1.6947>
- Nurfatanah, N., Rusmono, R., & Nurjannah, N. (2018). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Polya. (1945). *How To Solve it: A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *JURNAL DIMENSI*, 7(1). <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Puji Lestari, S. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual pada Materi Himpunan untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis web pada mata kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(01), 25–36.
- Rahayu Kusumawardani, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi pada Materi Aljabar untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII*. niversitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.



- Simbolon, R. G., & Sallyna, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid pada Materi SPLDV Kelas VIII. *Jurnal Kiprah*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v11i1.4567>
- Sufren, S., & Natanael, Y. (2014). *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa*. PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>
- Susilo, B., & Ernawati, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Persepsi Matematika Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(2).
- Utami, S., & Sutirman, S. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk standar kompetensi melakukan prosedur administrasi kelas x program keahlian administrasi perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran-SI*, 4(4), 346–355.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Satya Wacana University.
- Warmi, A., & Santoso, E. (2020). Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 8(3).
- Widiawati, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edugame Interaktif Nearpod Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, 1(2).
- Wijaya, Y. K., & Setyaningsih, N. (2018). Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Berdasarkan Newman's Error Analysis (NEA) Ditinjau Dari Gaya Kognitif. UMS.
- Wulandari, Y. R. (2019). Finger Painting Bermedia Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Spektrum Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 14(4).
- Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.2.137-144>
- Zulfah, Z. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTS Negeri Naumbai Kecamatan Kampar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.23>